



XBOX 360

LIVE

OMITIR ESCENAS  
CINEMATOGRAFICAS/VER  
TABLA DE CLASIFICACIÓN  
MULTIJUGADOR

INICIO/PAUSA

APUNTAR

DISPARAR/LANZAR GRANADA

VÉASE OBJETIVOS  
Y ESTADO DEL  
PELOTÓN

RECARGAR



MOVERSE

CAMBIAR DE ARMA

MIRAR/HACER CLIC  
PARA ZOOM

Y PUNTO DE INTERÉS

X UTILIZAR/INTERACTUAR

B CUERPO A CUERPO/ATACAR

A PONERSE A CUBIERTO/  
EVADIR/MANTA

DOCUMENTO N°  
SIN CAMBIO DE CATEGORÍA  
NOMBRE: Nathan Harper  
GRADO: Sargento



0808 Pieza n° X15-06953-01 XX

Microsoft  
game studios

# MANUAL

PARA CONSULTAS TÉCNICAS

## GEARS OF WAR 2

RESTRINGIDO

MATURE

17+™



Blood and Gore  
Intense Violence  
Strong Language

ESRB CONTENT RATING

[www.esrb.org](http://www.esrb.org)

Online Interactions Not Rated by the ESRB



**ADVERTENCIA** Antes de jugar este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

### Información importante acerca de los videojuegos.

#### Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

#### Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite [www.ESRB.org](http://www.ESRB.org)

RESTRINGIDO

COGFM2  
P-TOC

PARA CONSULTAS TÉCNICAS

## COALICIÓN DE GOBIERNOS ORGANIZADOS MANUAL DE CAMPAÑA

ÍNDICE	PÁGINA
Introducción.....	2
Dónde quedamos.....	3
Armas.....	4
Mando.....	10
Pantalla de información.....	12
El Augurio carmesí (Vida).....	14
Fijación de objetivos.....	15
Recarga activa.....	16
Cuerpo a cuerpo.....	17
Enemigos como escudos y ejecuciones de enemigos.....	18
Cobertura y maniobras básicas.....	19
Interacción.....	22
Opciones de combate.....	23
Campaña cooperativa.....	24
Multijugador.....	25
Tipos de partidas multijugador.....	28
Modos Cámara y Foto.....	32
Información de Xbox 360.....	33
Créditos.....	34
Garantía.....	36
Soporte técnico al cliente .....	37





Los diseñadores de videojuegos exigimos muchísimo a nuestros jugadores.

Además de ponerles en situaciones aparentemente imposibles, en circunstancias abrumadoramente desfavorables, les pedimos que se sumerjan en los mundos que hemos creado. Les pedimos que crean en lo fantástico y, lo más importante, les pedimos que sean ellos quienes controlen la experiencia. Que interactúen. Y de esa interacción obtienen una tremenda satisfacción y una conexión con el universo que raras veces se ve en otras formas de entretenimiento.

Este videojuego, GEARS OF WAR® 2, fue diseñado en torno a la idea de acción cinematográfica. Queríamos ofrecer al jugador una experiencia de juego que le hiciese sentir como en la película de la temporada, donde él, el jugador, fuese la estrella. Creamos GEARS 2 para que fuera una montaña rusa emocional. En determinado momento puede sentirse abrumado cuando la horda de Locust está a punto de aplastarle, y el siguiente siente el desenfreno de la victoria al conseguir hacerla retroceder hacia los abismos con la bayoneta motosierra.

Cuando el jugador asume el papel de Marcus Fenix™ y se pone al mando del pelotón Delta, lucha por la supervivencia de la propia humanidad. Es este un relato de magnitud épica y, a la vez, inmensamente personal. La frustración de Dominic Santiago al no saber qué ha sido de su esposa llega a su apogeo. La propia Jacinto, último reducto de la humanidad, se ve amenazada. Para el ser humano, es una lucha de vida o muerte.

Hemos puesto mucha dedicación en este juego, y esperamos lo disfruten.

--Cliff Bleszinski

Director de diseño, Epic Games, Inc.

COGFM2/P-3

RESTRINGIDO

## DÓNDE QUEDAMOS

[MENSAJE DEL PRESIDENTE PRESCOTT]



Teníamos la esperanza de que el bombardeo de masa ligera en Timgad diezmasa a la horda de Locust. Pero han sobrevivido y han vuelto más fuertes que nunca. Han traído consigo una fuerza capaz de hundir ciudades enteras.

Incluso Jacinto, nuestro último faro de esperanza en estos días oscuros, está hoy en peligro. En poco tiempo no nos quedará nada por defender y eso significa que nos queda solamente una opción: atacar.

Gear, lo que ahora os pido no es fácil, pero es necesario. Si queremos sobrevivir... si queremos vivir lo suficiente para ver el cambio de las estaciones, a nuestros hijos crecer y disfrutar de unos tiempos de paz que jamás hemos conocido, tenemos que llevar la lucha a los Locust.

Iremos allí donde viven y crecen... ¡y los destruiremos!

¡Hoy llevaremos la batalla al corazón del enemigo!  
¡Hoy corregiremos el curso de la historia de la humanidad! ¡Hoy aseguraremos la supervivencia de nuestra especie!

¡Soldados de la CGO, mis queridos Gear, devolved la esperanza a la humanidad!



A-39



## ARMAS

### RIFLE DE ASALTO LANCER



- EL ARMA INSIGNIA DE LA COALICIÓN • TOTALMENTE AUTOMÁTICO
- PARA COMBATE A MEDIO ALCANCE
- ARMA LETAL EN LA LUCHA CUERPO A CUERPO

Para activar la bayoneta motosierra del fusil Lancer, mantenga pulsado **B**. Este singular ataque cuerpo a cuerpo está previsto para eliminar a la mayoría de los enemigos con un solo corte, aunque también puede utilizarse para despejar ciertos obstáculos.

### RIFLE DE ASALTO HAMMERBURST



- ARMA DE REGLAMENTO DE LOS DRONE LOCUST
- MÁS POTENTE Y PRECISA QUE EL LANCER • FUNCIÓN DE ZOOM

Superior al Lancer a la hora de disparar, carece de la capacidad para lucha cuerpo a cuerpo de la bayoneta motosierra. Puede disparar más rápido apretando rápidamente **RT**, aunque de esta manera su precisión se ve mermada.

### ESCOPETA GNASHER



- EXCELENTE CAPACIDAD PARA FRENAR AVANCES
- CARGADOR DE 8 DISPAROS • EXTREMADAMENTE LETAL A QUEMARROPA

Puede matar a un Drone Locust de un disparo a corta distancia, aunque no es tan potente a mayores distancias.

### PISTOLAS

La posibilidad de disparar con una sola mano permite disparar estas armas mientras se están utilizando escudos acorazados o enemigos como escudos.

### PISTOLA DE CAÑÓN CORTO



- ARMA DE CINTO DE REGLAMENTO DE LA COALICIÓN
- EXCELENTE ARMA COMPLEMENTARIA • FUNCIÓN DE ZOOM

El modo de disparo normal es tiro a tiro. Para incrementar la frecuencia de disparo, apriete rápidamente **RT**.

### PISTOLA GORGON



- POTENTE ARMA DE MEDIA DISTANCIA
- ACCIÓN DE DOBLE CARGADOR • FUNCIÓN DE ZOOM

Puede disparar cuatro ráfagas cortas por recarga. Letal a corta distancia, su potencia se ve contrarrestada por un cargador pequeño y por un tiempo de recarga más lento.

### PISTOLA BOLTOK



- SU PERFECTA RECARGA ACTIVA PERMITE MANTENER UNA FRECUENCIA DE DISPARO MÁS RÁPIDA • DEVASTADORA EN SEMIAUTOMÁTICO
- FUNCIÓN DE ZOOM

Aunque su precisión es mayor que la pistola Gorgon, por su cargador de 6 balas no hay que desaprovechar ningún tiro. Igualmente eficaz a largas y cortas distancias.



## ESCUDO ACORAZADO



- PROTECCIÓN PORTÁTIL CONTRA LAS BALAS Y EXPLOSIONES
- PUEDE UTILIZARSE CONJUNTAMENTE CON CUALQUIER PISTOLA

Protege a quien lo porta, aunque reduciendo su velocidad y maniobrabilidad. Para recogerlo, aproxímese y pulse **X**. Puede colocarse en el suelo para disponer de una cobertura estacionaria. Para ello, pulse **LT** y, a continuación, **A**. Tenga en cuenta que el enemigo puede derribarlo de una patada. Para descartarlo, cambie de arma.

### GRANADAS

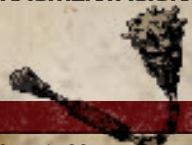
Dispositivos explosivos que se lanzan con una mano, ideales para despejar áreas. Pulse **LT** para ver la trayectoria. Mueva **R** para modificar el arco proyectado y, a continuación, pulse **RT** para lanzar.

Láncelas contra enemigos, muros y objetos pulsando **B**. Las granadas lanzadas contra el enemigo estallarán en segundos. Las lanzadas contra paredes y objetos se convierten en trampas de proximidad.

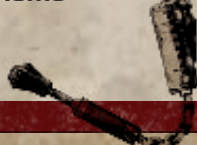
#### GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

#### GRANADA DE HUMO

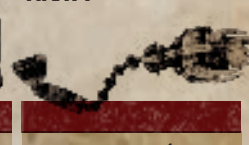
#### GRANADA DE TINTA



Al estallar, su explosión puede abatir o matar enemigos, así como cerrar agujeros. Muy eficaz contra múltiples blancos.



Oscurece un área con una nube de humo y, al mismo tiempo, su ensordecedor estallido hace caer al enemigo.



Envenena un área, haciéndola peligrosa durante breve tiempo. La exposición prolongada a sus efectos provoca la muerte.

## LANZALLAMAS ABRASADOR



- EXCELENTE PARA DISPARO A GRANEL O SOBRE UNA COBERTURA
- CON UNA RECARGA ACTIVA PERFECTA SE CONSIGUE UNA LLAMA MÁS LARGA

Dispara llamas concentradas que queman o matan. Los blancos suelen seguir siendo peligrosos mientras arden, por lo que debe seguir disparando para liquidarlos totalmente.

## RIFLE DE FRANCOTIRADOR DE LARGO ALCANCE



- CON LA FUNCIÓN DE ZOOM MÁS POTENTE
- LETAL INCLUSO A LARGAS DISTANCIAS
- CON UNA RECARGA ACTIVA PERFECTA AUMENTA EL DAÑO DE LOS DISPAROS A LA CABEZA Y AL CASCO

Puede matar a la mayoría de los Locust con un solo tiro en la cabeza. Para activar la mira telescópica integrada, pulse **LT** y, sin soltarlo, haga clic en **R** para ampliar. Un tiro por recarga.

## LANZAGRANADAS



- ELIMINA A LA MAYORÍA DE LOS ENEMIGOS CON UN SOLO DISPARO
- NO RALENTIZA LOS MOVIMIENTOS
- CON UNA RECARGA ACTIVA PERFECTA SE CONSIGUEN EXPLOSIONES DE RACIMO ADICIONALES

Produce un enorme estallido inicial, seguido de varias explosiones menores. Su excelente potencia de fuego se ve contrarrestada por un tiempo de recarga lento. No lo utilice a corta distancia ni en recintos cerrados, ya que la fuerza de la explosión puede matarle junto con el enemigo. Un disparo por recarga.



## ARCO EXPLOSIVO

- DISPARA FLECHAS CON PUNTAS EXPLOSIVAS DE GRAN POTENCIA
- AVANZADA MIRILLA • EFICAZ EN LUCHA CUERPO A CUERPO

Extremadamente preciso, en especial a largas distancias, pero requiere apuntar perfectamente. Mantenga pulsado **LT** para activar y, a continuación, mantenga pulsado **RT** para apuntar, y suéltelo para disparar. Si mantiene pulsado **RT** el tiempo suficiente, las flechas se adhieren al blanco antes de explotar.

## MARTILLO DEL ALBA

- RAYOS DE PARTÍCULAS ORBITALES ALIMENTADOS POR IMULSIÓN • FIJADOR DE OBJETIVOS PORTÁTIL • DESTRUYE RÁPIDAMENTE ENEMIGOS GRANDES

Requiere una clara línea de visión con el objetivo y cielos despejados. Mantenga pulsado **LT** para apuntar y, a continuación, mantenga pulsado **RT** para disparar. Tenga en cuenta que esta arma requiere unos instantes para fijar el objetivo antes de disparar.

## TORRETA TROIKA

- AMETRALLADORA DE GRAN POTENCIA DE FUEGO MONTADA EN TORRETA
- LOS SERVIDORES ESTÁN PROTEGIDOS CON ESCUDOS Y CASCOS

Un arma fija extremadamente mortal. Los soldados deben cubrirse y evitar situarse en su línea de fuego a toda costa. La eliminación del artillero permite tomar el control de esta arma. Aunque se recalienta, puede enfriarse pulsando **RB**.

## ARMAS PESADAS

Utilizando estas armas, la potencia de fuego es devastadora, aunque la velocidad y maniobrabilidad quedan reducidas.

## MULCHER

- AMETRALLADORA DE GRAN CALIBRE • GRAN CAPACIDAD DE MUNICIÓN
- DESTROZA MÚLTIPLES ENEMIGOS SIMULTÁNEAMENTE

Puede dispararse sin apuntar, aunque resulta mucho más precisa si se monta sobre una superficie estable (pulse **LT**). Para disparar, mantenga pulsado **RT**. El cañón girará y comenzará a disparar hasta que suelte el gatillo, o bien hasta que se recaliente o se agoten las municiones. Para enfriarla, pulse **RB**.

## MORTERO


- PROVOCA DAÑOS MASIVOS A MÚLTIPLES ENEMIGOS DESDE LA DISTANCIA
- TOTALMENTE DESPLEGABLE • EXCELENTE CONTRA ENEMIGOS DE GRAN TAMAÑO


Mantenga pulsado **LT** para desplegarlo y, a continuación, mantenga pulsado **RT** para apuntar y disparar. Cuanto más tiempo apunte, más lejos llegará el disparo. Al aproximarse al objetivo, el obús del mortero estallará y se abrirá, soltando una salva de letales explosivos. Tiene un sonido característico al disparar: póngase a cubierto si lo oye. No lo utilice a corta distancia ni en recintos cerrados, ya que la fuerza de la explosión puede matarle junto con el blanco.


= EXPLOSIVO





# MANDO

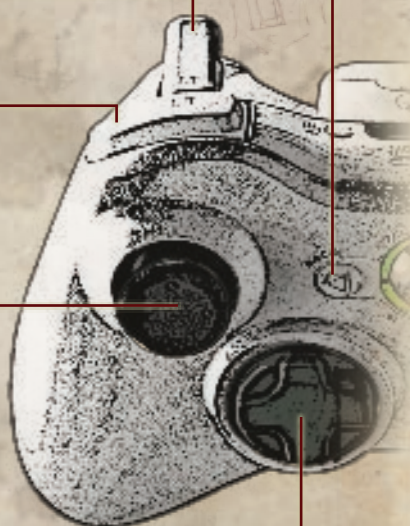
 OMITIR ESCENAS  
CINEMATOGRAFICAS/VER TABLA DE  
CLASIFICACIÓN MULTIJUGADOR


 APUNTAR


 VÉASE OBJETIVOS Y  
ESTADO DEL PELOTÓN


 MOVERSE


 CAMBIAR DE ARMA





INICIO/PAUSA  
(OPCIONES) 


DISPARAR/LANZAR  
GRANADA 


RECARGAR  
(SEGUNDA PULSACIÓN BIEN  
SINCRONIZADA: RECARGA  
ACTIVA) 

 PUNTO DE INTERÉS

 UTILIZAR/INTERACTUAR


 CUERPO A CUERPO/ATACAR  
(MANTENER PULSADO PARA  
LA MOTOSIERRA)

 PONERSE A CUBIERTO/  
EVADIR/MANTO  
(MANTENER PULSADO PARA  
CORRER AGAZAPADO)

MIRAR (HACER CLIC  
PARA ZOOM) 



NOTA: CONSULTE EN LA  
PÁGINA 18 LOS CONTROLES  
PARA USAR ENEMIGOS COMO  
ESCUDOS Y EJECUTAR  
ENEMIGOS.

 NOTA: PARA PERSONALIZAR LOS CONTROLES,  
SELECCIONE CONFIGURACIÓN DEL MANDO XBOX 360  
EN EL MENÚ OPCIONES.



# PANTALLA DE INFORMACIÓN

Objetivos de la misión actual. Para verlos, pulse **LB**.

Selector de armas (en la imagen). Para cambiar de arma, pulse **O**.

O BIEN

Augurio carmesí (indicador de vida). (VÉASE LA PÁGINA 14.)

O BIEN

Retícula de fijación del objetivo. Para activarla, pulse **LT**. (VÉASE LA PÁGINA 15.)

Munición recogida.

Buscar la salida.

Estado y posición del pelotón. Si está rojo, su compañero de pelotón ha sido abatido. Para revivirlo, aproxímesese y pulse **X**.

Arma en uso.

Estado de la munición.

Indicador de recarga activa. Para recargar, pulse **RB** y vuelva a pulsarlo para una recarga activa. (VÉASE LA PÁGINA 16.)

Indicador de maniobra o acción contextual.

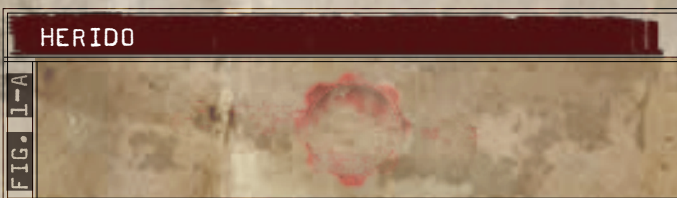
Si es posible realizar un movimiento o acción especial, aparecerá un icono. (VÉANSE LAS PÁGINAS 19-22.)

Me hubieran hecho papilla en ese combate sin LA RECARGA ACTIVA...




# EL AUGURIO CARMESÍ (VIDA)

Es muy sencillo: cuando vea un objetivo sangrando, eso significa que ha sufrido daños. Lo mismo vale para usted. Cuantos más daños sufra, observará que el Augurio carmesí va llenándose de sangre para reflejar su estado.



Si evita sufrir más daños cuando esté herido o agonizante, podrá regenerarse (una buena oportunidad de dominar sus habilidades para ponerse a cubierto). Cuando el Augurio carmesí esté lleno, estará abatido, pero no muerto. En caso de ser abatido, utilice **L** para arrastrarse hacia un lugar seguro, ya que de lo contrario se desangrará y morirá. Para arrastrarse más rápido, pulse rápidamente **A**.

# FIJACIÓN DE OBJETIVOS

APUNTAR	Para apuntar, pulse <b>L</b> y, sin soltarlo, mueva <b>R</b> . De este modo aparecerá una retícula, que se tornará roja cuando esté apuntando a un enemigo. Tenga en cuenta que al apuntar estando a cubierto, la mayor parte de su cuerpo estará protegida, pero la cabeza estará expuesta.	
ZOOM	Para ampliar el punto de mira, pulse <b>L</b> , y, sin soltarlo, haga clic en <b>R</b> . Solamente podrá hacer zoom con el rifle de francotirador de largo alcance, el rifle de asalto Hammerburst o las diversas pistolas.	
DISPARAR SIN APUNTAR	Mueva <b>R</b> hasta tener centrado el objetivo y, a continuación, apriete <b>RT</b> para disparar. Se trata de un método rápido pero carente de toda precisión.	
FUEGO A CIEGAS	Estando a cubierto, apriete <b>RT</b> para disparar sobre la protección sin exponerse a los daños. Con este movimiento solamente sacará el arma para disparar, aunque es todavía menos preciso que disparar sin apuntar.	

PISTOLA =

12X-05



## RECARGA ACTIVA

Para recargar manualmente su arma, pulse **RB**.

Para intentar realizar una recarga activa, pulse nuevamente **RB**. Conseguir hacerlo con éxito es cuestión de sincronización y práctica. Existen tres posibilidades a la hora de intentar realizar una recarga activa:

### ÉXITO

FIG. 2-A



Si lo consigues, recargará más rápidamente.

### PERFECTO

FIG. 2-B



Si logra una recarga perfecta, recargará mucho más rápido y posiblemente su arma incrementará su capacidad de daño.

### FALLO

FIG. 2-C



Si falla, su arma se atascará y tardará más tiempo en recargar que si se hubiese recargado automáticamente.

## CUERPO A CUERPO

Si el enemigo está próximo, puede pulsar **B** para atacarle cuerpo a cuerpo con el arma que tenga en ese momento. Pero cuidado: si el enemigo está próximo, también él puede atacarle cuerpo a cuerpo.

En el campo de batalla, existe una gran ventaja en los combates cuerpo a cuerpo: el rifle de asalto Lancer. Esta arma incorpora una bayoneta motosierra con punta de carburo y fuerza variable. Si está sosteniendo este rifle, mantenga pulsado **B** para activar la bayoneta motosierra y matar a quien se le ponga por delante. Pocos enemigos pueden resistir un arma tan brutal.

**NOTA:** AL INTENTAR O AL EJECUTAR UN ATAQUE CON LA MOTOSIERRA, SE EXPONE A QUE LE DISPAREN.

Si tiene una granada montada y pulsa **B** para empezar un combate cuerpo a cuerpo, puede adherir la granada a un enemigo cercano o a una pared u objeto para montar una trampa de proximidad.

### DUELOS CON MOTOSIERRA

Si intenta atacar con la motosierra a un enemigo armado con un fusil Lancer que tenga enfrente, se producirá un duelo. Para ganar, pulse rápidamente **B**.

Si es más rápido e implacable que su enemigo, ganará el duelo y evitará ser descuartizado.





## ENEMIGOS COMO ESCUDOS Y EJECUCIONES DE ENEMIGOS

Cuando un enemigo está abatido pero no muerto (arrastrándose), puede utilizarlo como escudo o ejecutarlo.

Para utilizar un enemigo abatido como escudo, aproxímese a él y pulse **A**. Es un método eficaz para protegerse cuando le disparan o para avanzar corriendo hasta una posición enemiga. Tenga en cuenta que, cuando utiliza a un enemigo como escudo, solamente podrá disparar pistolas. Y que el escudo se desintegrará si sufre demasiados daños.

Mientras utiliza un escudo, también podrá luchar cuerpo a cuerpo. Para ello, pulse **B**. Para dejar caer el escudo, pulse **X** o cambie de arma. Al dejar caer un escudo, éste quedará eliminado del escenario.



Para liquidar con estilo a un enemigo abatido, existen tres procedimientos para ejecutarlo:

**X** REMATE

**B** MUERTE RÁPIDA

**Y** MUERTE PROLONGADA

Aunque matar a quemarropa puede resultar gratificante, recuerde que liquidar al enemigo desde una cierta distancia suele ser mucho más seguro.

## COBERTURA Y MANIOBRAS BÁSICAS

Para moverse, utilice **1**. Todos los movimientos especiales --maniobras evasivas, ponerse a cubierto, trepar por encima de un obstáculo (manto) y correr agazapado-- utilice el botón **A** conjuntamente con **1**.

### PONERSE A CUBIERTO

FIG. 3-A



Durante los combates, póngase a cubierto o morirá. Muévase en dirección a cualquier objeto que pueda ofrecerle cobertura (columna, puerta, etc.) y, a continuación, pulse **A**.

Para agacharse mientras esté a cubierto de pie, haga clic en **1**.

### SALIR DE UNA COBERTURA

FIG. 3-B



Para salir al descubierto, salga del escondite.



## MANTO

FIG. 3-C



Para saltar sobre una cobertura baja, mueva **[L]** en la misma dirección del salto y, a continuación, pulse **[A]**. Tenga en cuenta que para ocultarse con un manto, primero debe estar a cubierto.

## EVADIR

FIG. 3-D



Pulse rápidamente **[A]** mientras mueve **[L]** en la dirección hacia la que desee rodar. Si no hay dónde esconderse, esquive el ataque y rueda. También podrá realizar maniobras evasivas o rodar si no está a cubierto.

## MOVIMIENTOS A CUBIERTO

FIG. 3-E



Para escabullirse rápidamente por la esquina en la que desea ponerse a cubierto sin tener que retroceder primero, mueva **[L]** en la dirección en la que desea desplazarse y, a continuación, pulse **[A]**.

= CUBIERTO

## GIRO SWAT

FIG. 3-F



Mientras esté a cubierto, puede minimizar su exposición para llegar a una cobertura próxima ejecutando un giro SWAT. Mueva **[L]** en dirección a la cobertura adyacente y, a continuación, pulse **[A]**. Para interrumpir un giro SWAT, mantenga pulsado **[A]**.

## CORRER AGAZAPADO

FIG. 3-G



Si corre agazapado, al enemigo le resultará más difícil apuntarle. Para ello, pulse **[A]** y, sin soltarlo, mueva **[L]** mientras esté desprotegido. Al correr agazapado no es posible disparar. Si mantiene pulsado **[A]** mientras se desliza a cubierto incrementará la velocidad de movimiento.

## ARRASTRARSE

FIG. 3-H



Si le han abatido pero todavía está vivo, mueva **[L]** para arrastrarse a un lugar seguro o hasta un compañero de pelotón, que podrá revivirle.

Pulse rápidamente **[A]** para arrastrarse más rápido. Utilice **[RT]** para pedir ayuda mientras se arrastra. Si le han abatido mientras sostenía una granada, puede utilizar **[RT]** para detonarla.



## INTERACCIÓN

Para utilizar los objetos y realizar tareas contextuales no asociadas con apuntar y los movimientos, pulse **X**. De ese modo aparecerá un icono cuando esta función esté disponible (por ejemplo, si se encuentra junto a municiones).

PULSE <b>X</b> PARA:	CUANDO ESTÉ CERCA DE:
Recoger/cambiar de arma	Arma en el suelo
Recoger munición	Alijo de munición o arma
Recoger escudo	Escudo acorazado
Revivir a un compañero de pelotón	Compañero de pelotón abatido
Rematar a un enemigo	Enemigo abatido
Utilizar torreta	Arma montada
Abrir una puerta de una patada (véase la fig. 1)	Puerta funcional
Utilizar palanca o interruptor (véase la fig. 2)	Palanca o interruptor accionable
Accionar válvula	Válvula funcional
Pulsar botón	Botón operativo
Trepar	Escalera

FIG. 1



FIG. 2



## OPCIONES DE COMBATE

En el menú principal podrá seleccionar las siguientes opciones:

### CAMPAÑA INDIVIDUAL

Para iniciar una nueva campaña individual, o bien continuar una ya iniciada. Para pasar inmediatamente al modo de campaña cooperativa, envíe una invitación a través de Xbox LIVE® o cambie al modo de pantalla dividida.

### CAMPAÑA COOPERATIVA

Para iniciar una nueva campaña cooperativa, o bien continuar una ya iniciada (véase la página 24).

### CAMPOS DE ENTRENAMIENTO

Aprenda las reglas de las partidas multijugador y afine sus aptitudes contra robots controlados por el ordenador.

### MULTIJUGADOR

Cree un grupo, o únase al mismo, y compita con otros jugadores en una partida multijugador (véase la página 25).

### HORDA

Luche contra olas de enemigos Locust en una batalla épica. Puede jugar en modo cooperativo con hasta 4 jugadores (véase la página 31).

### DIARIO DE GUERRA

Consulte sus logros, objetos para recoger, marcadores, fotos y personajes desbloqueables.

**NOTA:** PARA VER SU LISTA DE AMIGOS E INVITAR JUGADORES A UNA PARTIDA, ACCEDA AL MENÚ ¿QUÉ PASA? PULSANDO **LB**.

XX

= HUMANOS ARRIBA



## CAMPAÑA COOPERATIVA

Al seleccionar Campaña cooperativa en el menú principal, dispondrá de las siguientes opciones:

### ANFITRIÓN EN CAMPAÑA COOPERATIVA

Sea el anfitrión de una campaña cooperativa, iniciando una nueva campaña o continuando una ya iniciada desde cualquier acto desbloqueado, capítulo o punto de guardar.

Las partidas públicas y privadas le permitirán jugar con un amigo a través de Xbox LIVE. Seleccione Xbox LIVE pública para que cualquier usuario pueda incorporarse sin necesidad de invitación. La selección de Xbox LIVE privada permitirá que solamente sus amigos puedan incorporarse sin invitación. Para ambas opciones se requiere una cuenta Xbox LIVE Gold y una conexión a Internet de alta velocidad.

Interconexión permite jugar con un amigo a través de una red de área local (LAN).

### UNIRSE A CAMPAÑA COOPERATIVA

Permite incorporarse a una campaña cooperativa. Tendrá la opción de unirse a una campaña pública o de jugar en modo de pantalla dividida.

NOTA: LOS JUGADORES PODRÁN INCORPORARSE A UNA CAMPAÑA O RETIRARSE DE LA MISMA EN CUALQUIER MOMENTO, SIEMPRE Y CUANDO PERMANEZCA EL ANFITRIÓN.

### CAMPAÑA EN PANTALLA DIVIDIDA

Juegue con un amigo en la misma consola Xbox 360 en el modo de pantalla dividida.

NOTA: TANTO EN LAS CAMPAÑAS COOPERATIVAS COMO EN LAS DE PANTALLA DIVIDIDA, CADA JUGADOR PUEDE CONFIGURAR SU PROPIO NIVEL DE DIFICULTAD.

## MULTIJUGADOR

Al seleccionar Multijugador en el menú principal, entrará al Punto de encuentro de partidas multijugador. Inicie una partida seleccionando el tipo de su preferencia de entre las siguientes opciones:

### XBOX LIVE (PÚBLICA O PRIVADA)

Luche junto y contra a otros jugadores en Xbox LIVE. Las partidas de Xbox LIVE pública son igualadas e incluyen la función Matchmaking. Las partidas de Xbox LIVE privada incluyen opciones adicionales de personalización y permiten la participación instantánea. Para ambas opciones se requiere una cuenta Xbox LIVE Gold y una conexión a Internet de alta velocidad.

### INTERCONEXIÓN (PRIVADA)

Compita con otros jugadores a través de una red de área local (LAN).

### LOCAL (PRIVADA)

Compita contra otro jugador en la misma consola Xbox 360 en el modo de pantalla dividida.

NOTA: CONSULTE INFORMACIÓN MÁS DETALLADA SOBRE CÓMO INICIAR PARTIDAS PÚBLICAS Y PRIVADAS EN LAS PÁGINAS 26-27.






## PARTIDAS PÚBLICAS





Las partidas públicas son igualadas, y sus opciones de personalización son limitadas con el objeto de que las estadísticas de los marcadores sean homogéneas. Además, se utiliza la función Matchmaking para emparejarle con jugadores cuyo nivel de habilidad sea similar. Para iniciar una partida se requieren diez jugadores (cinco para la Horda). Una vez iniciado el Matchmaking, nadie podrá unirse a la partida.

### Iniciar una partida pública

Seleccione Xbox LIVE pública en la opción Tipo de partida del Punto de encuentro de partidas multijugador y, a continuación, determine la lista de participantes. Esta opción define qué tipos de partidas (véase la página 28) estarán disponibles para los jugadores en el Punto de encuentro previo a la partida.

Los jugadores de su lista de amigos podrán incorporarse a la partida, y todo participante puede invitar a otros jugadores. Una vez reunidos los participantes y seleccionada la lista, el líder debe pulsar  para iniciar la función Matchmaking. Una vez iniciado el proceso de Matchmaking, ningún otro jugador podrá incorporarse a la partida.

Durante el Matchmaking se agregarán los participantes adicionales que sean necesarios para formar un grupo de cinco, que serán equiparados con los rivales. Por ejemplo, un grupo de dos personas primero será emparejado con un grupo de tres personas. La excepción es Piloto, modalidad en la que el grupo puede tener solamente dos jugadores.

Una vez concluido el Matchmaking, los jugadores entran al Punto de encuentro previo a la partida, en el que todos pueden votar por el tipo de partida y los mapas. Los jugadores pueden desplazarse por los diferentes personajes con los que pueden jugar mediante  o  (salvo en Piloto), y seleccionar un arma predeterminada utilizando  o . En las partidas públicas, el tiempo para seleccionar estas opciones es limitado. Una vez seleccionadas todas las opciones se inicia la partida.

Al final de cada partida, los jugadores regresarán al Punto de encuentro de partidas multijugador.

 **NOTA: CONSULTE LAS ESTADÍSTICAS DEL MARCADOR EN SU DIARIO DE GUERRA O EN [WWW.GEARSOFWAR.COM](http://WWW.GEARSOFWAR.COM).**


## PARTIDAS PRIVADAS







Las partidas privadas no son igualadas, pero ofrecen más opciones de personalización. Requieren un mínimo de dos jugadores y pueden incluir robots. Los jugadores pueden incorporarse a la partida, o retirarse de la misma, en cualquier momento.

### Iniciar una partida privada

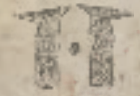
Seleccione Xbox LIVE privada, Interconexión o Local en Tipo de partida del Punto de encuentro de partidas multijugador.

A diferencia de las partidas públicas, el líder de una partida privada puede seleccionar el tipo de partida y personalizar las opciones. Las opciones disponibles varían en función del tipo de partida, aunque pueden incluir Rondas totales, Límite de tiempo de ronda, Número de robots, Cambio de arma, etc. Además, el líder de la partida tiene la opción de seleccionar el mapa o de dejar que la cuestión se decida por votación.

Una vez configurados el tipo de partida y las opciones correspondientes, el líder de la partida pulsa  para entrar al Punto de encuentro previo a la partida. Dado que en las partidas privadas no hay Matchmaking, los jugadores pueden incorporarse en cualquier momento a través del punto de encuentro o durante la partida. Además, pueden utilizarse robots en lugar de jugadores.

En el Punto de encuentro previo a la partida, los jugadores pueden cambiar de equipo pulsando . El mapa es elegido por el líder de la partida o por votación, según lo decida el líder. Los jugadores se desplazan por los diferentes personajes con los que pueden jugar con  o  (salvo en Piloto), y seleccionar un arma predeterminada utilizando  o . El líder de la partida determina cuánto tiempo tendrán los jugadores para seleccionar estas opciones, pulsando  para pasar a la siguiente opción y, por último, para iniciar la partida.

Al final de cada partida, los jugadores regresarán al Punto de encuentro de partidas multijugador.



ASPECTOS GENERALES



# TIPOS DE PARTIDA MULTIJUGADOR

## ZONA DE GUERRA

Un equipo de la CGO se enfrenta a un equipo de Locust. El objetivo es muy sencillo: eliminar a todos los integrantes del equipo rival antes de que éste haga lo propio. En esta modalidad no es posible revivir jugadores, por lo que si le matan tendrá que esperar al inicio de la siguiente ronda para poder volver a jugar.

## GUARDIÁN

En este modo, cada equipo selecciona un jugador para que sea su líder. El objetivo del líder es seguir vivo todo lo que sea posible, porque si el líder muere el equipo perderá sus posibilidades de revivir. ¡Hay que proteger al líder a toda costa!

## PILOTO

En esta modalidad luchan entre sí hasta cinco equipos de dos jugadores hasta que uno de ellos alcanza la cantidad de puntos convenida. La única manera de matar al integrante de un equipo enemigo es a quemarropa o con un solo tiro. Los puntos se adjudican por causar bajas y por ganar rondas, por lo que los jugadores no tienen que ganar todas las rondas para ganar la partida. En caso de empate, la partida se decidirá mediante otra ronda. Usted y su compañero de equipo jugarán como dos versiones de exactamente el mismo personaje, por lo que si ve a un personaje distinto del suyo ¡es el enemigo!

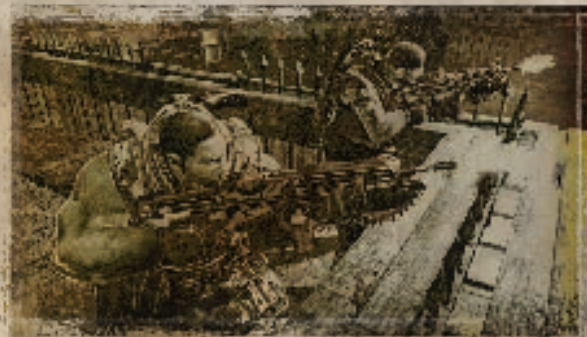


## SUMISIÓN

En esta versión del conocido juego de capturar la bandera, los jugadores deben abatir a un personaje Superviviente, capturarlo como escudo y llevarlo al interior de un círculo marcado en el mapa. Cuando un jugador lleva la "bandera" a su círculo, su equipo debe defender la bandera durante un determinado período de tiempo para ganar la ronda. Si la "bandera" escapa antes de ser llevada al círculo, el equipo debe volver a capturarla. Cuidado: el Superviviente va armado y es peligroso, por lo que capturarlo puede ser un reto mortal.

## EJECUCIÓN

Este tipo de partida es similar a Zona de guerra, con la diferencia de que en lugar de morir una vez abatido y desangrado, el jugador resucitará automáticamente. La única manera de matar al integrante de un equipo enemigo es a quemarropa o de un solo tiro.



44 = MUNICIÓN

el mal tiempo es tan letal como los Locust...  
a veces incluso peor.



## ANEXO



En esta modalidad, los jugadores ganan si mantienen el control de una serie de puntos capturados fijos (o círculos) durante el tiempo suficiente como para obtener los puntos necesarios para la victoria. Cada mapa tiene varios lugares a capturar, uno cada vez. Si una posición está bajo control del enemigo, es necesario conquistarla y defenderla para controlarla. Los jugadores muertos durante la defensa de una posición capturada no podrán revivir.

Una vez recogidos todos los puntos de una posición, aparecerá una posición nueva. El primer equipo que llegue a obtener la puntuación determinada ganará la ronda. Tenga en cuenta que las puntuaciones que deben alcanzarse son ajustables en las partidas privadas.

## REY DE LA COLINA

En esta modalidad, los jugadores deben conquistar un punto capturado fijo (o círculo) en el mapa y controlarlo durante el tiempo suficiente como para adquirir la cantidad de puntos convenida para la victoria. Para seguir obteniendo puntos después de una partida, en la posición debe quedar al menos un jugador para defenderla. Los jugadores que mueran en la defensa de una posición capturada no podrán revivir.

En esta modalidad se aplican las reglas de ejecución. Es decir, que la única manera de matar al integrante de un equipo enemigo es a corta distancia o con un solo tiro. Rey de la colina tiene una posición por ronda, a diferencia de Anexo, que tiene varias posiciones.

 **NOTA: PARA REVIVIR A UN COMPAÑERO DE PELOTÓN ABATIDO, APROXÍMESE A ÉL Y PULSE .**



## HORDA

Horda es una nueva modalidad de combate tipo arcade exclusiva de GEARS OF WAR 2. Hasta cinco jugadores pueden unirse para luchar contra olas de diversos y cada vez más difíciles enemigos de la horda de Locust.

Al inicio de cada ola, los enemigos surgirán desde diversos puntos del mapa. El equipo debe barrer a los enemigos del mapa para pasar a la ola siguiente. Una vez liquidado el último enemigo, los jugadores caídos revivirán y volverán a luchar en la ola siguiente.

Cada ola sucesiva será más difícil que la precedente, por lo que es esencial que los jugadores colaboren y elaboren estrategias para evitar ser aplastados. Los jugadores permanecerán en sus posiciones actuales al concluir cada ola, por lo que debe tomar nota de dónde se encuentra usted y sus compañeros antes de que se inicie el próximo ataque enemigo.

La munición de determinadas armas se repondrá al inicio de cada ola. También se reabastecerán los alijos de municiones distribuidos por el mapa, pero los jugadores deben adoptar precauciones: es muy fácil quedar aislado del equipo una vez que el enemigo inicia el ataque.

Si todos los jugadores mueren en la misma ola, la partida acabará.



## MODOS CÁMARA Y FOTO

Si ha resultado muerto en una partida multijugador, existen diversas maneras de seguir presenciando los combates.

Para desplazarse por las diversas cámaras del campo de batalla, pulse **LT** y **RT**. Estas cámaras siguen la evolución de los combates desde diversas posiciones fijas distribuidas por el mapa.

Para desplazarse por las cámaras de los jugadores, pulse **L3** y **RB**. A través de estas cámaras tendrá una visión en tercera persona de cada integrante vivo del equipo. No es posible seguir la acción a través de las cámaras del enemigo.

Para activar la cámara fantasma, pulse **X**. Esta cámara le permitirá desplazarse libremente por el mapa moviendo **L** y **R**.

Para activar y desactivar los nombres, pulse **A**.

Para tomar una fotografía mientras presencia los combates, pulse **B**. Podrá ver sus fotografías en su Diario de guerra y cargarlas en [www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com). Las fotografías puntuarán en función del número de enemigos, explosiones y otros criterios.



## INFORMACIÓN DE XBOX 360

### XBOX LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido (programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade) en el Bazar Xbox LIVE, envía y recibe mensajes de voz y vídeo. Usa LIVE tanto con Xbox 360® como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu computadora como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu computadora como en tu televisor. ¡Conéctate y forma parte de la nueva revolución!

### CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Además, ahora el control parental de LIVE y de Windows Vista funcionan mejor juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos, decidir quién y cómo se comunican con otros usuarios en línea con el servicio LIVE y establecer un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

 = BARCO



EPIC GAMES

**Director de diseño**  
Cliff Bleszinski

**Productor sénior**  
Rod Fergusson

**Programador jefe**  
Ray Davis

**Diseñador de niveles jefe**  
Dave Nash

**Dirección artística**  
Chris Perna

**Diseñador de juego sénior**  
Lee Perry

**Arte**  
Chris Bartlett, artista sénior  
Mike Buck, artista sénior  
Shane Caille,  
Directora técnica de arte  
Scott Dosssett, animador sénior  
Peter Ellis, artista sénior  
Jeremy Ernst, animador  
Bill Green, artista  
Matt Hancy,  
artista de efectos especiales  
James Hawkins,  
artista conceptual sénior  
Pete Hayes, artista sénior  
Aaron Herzog, animador sénior  
Jay Hosfelt, animador jefe  
Wyeth Johnson, artista de  
efectos especiales sénior  
Kevin Johnstone, artista sénior  
Kevin Lanning,  
artista de personajes sénior  
Greg Mitchell, director de animación  
cinematografía sénior  
Mark Morgan, artista sénior  
Maury Mountain, artista  
Shaune Pierce,  
artista conceptual sénior  
Aaron Smith, artista sénior  
Mike Spano, artista sénior  
Kendall Tucker, artista sénior  
Jordan Walker, artista de  
texturización  
Chris Wells,  
artista de personajes sénior  
Alex Whitney, animador sénior

**Audio**  
Mike Larson, director de audio

**Diseño de niveles**  
Andrew Bains,  
diseñador de niveles sénior  
Adam Bellefleur,  
diseñador de niveles sénior  
Jim Brown, diseñador de  
niveles sénior  
Ryan Brucks, diseñador de niveles  
Phil Cole, diseñador de  
niveles sénior  
Grayson Edge,  
diseñador de niveles sénior  
Dave Ewing, diseñador de niveles  
multijugador jefe  
Stuart Fitzsimmons,  
diseñador de niveles  
Bastiaan Frank,  
diseñador de niveles sénior  
Josh Jay, diseñador de niveles  
Warren Marshall,  
diseñador de niveles sénior  
Demond Rogers,  
diseñador de niveles sénior  
David Spalinski,  
diseñador de niveles  
Ken Spencer,  
diseñador de niveles sénior  
Alan Willard,  
diseñador de niveles sénior

**Producción**  
Tanya Jessen, ayudante de  
producción sénior  
Chris Mielke,  
director de producción artística

**Programación**  
Josh Adams,  
programador del motor sénior

Nick Atamas,  
programador del motor  
Derek Cornish,  
programador del motor sénior  
Laurent Delseny,  
programador de juego sénior  
Jeff Farris,  
programador de juego sénior  
Mike Fricker,  
programador del motor sénior  
James Golding,  
programador de juego sénior  
Joe Graf, director técnico,  
motor Unreal®3  
Wesley Hunt,  
programador del motor sénior  
Josh Markiewicz,  
programador de juego sénior  
Rob McLaughlin,  
programador de juego sénior  
Keith Newton,  
programador del motor  
Matt Oelke, programador del juego  
Ron Prestenback,  
programador del juego  
Andrew Scheidecker,  
programador del motor sénior  
Dan Schoenblum,  
programador del motor sénior  
John Scott,  
programador del motor sénior  
Scott Sherman,  
programador del motor sénior  
Niklas Smedberg,  
programador del motor sénior  
Lina Song,  
programador del motor sénior  
Stephen Superville,  
programador de juego sénior  
Tim Sweeney, director técnico  
Martin Sweitzer,  
programador de juego sénior  
Matt Tonks, programador del juego  
Daniel Vogel,  
programador jefe del motor  
Joe Wilcox,  
programador del motor sénior  
Daniel Wright,  
programador del motor  
Sam Zamani,  
programador del motor sénior

**Control de calidad**  
Jess Ammerman,  
probador del juego  
Prince Arrington, director sénior  
de pruebas del juego  
Scott Bigwood, supervisor de  
pruebas del juego  
Karlo Cedeño, probador del juego  
Roger Collum, jefe de probadores  
Ben Chanen, probador del juego  
Alex Conner, probador del juego  
Joshon Fairhurst, probador  
del juego  
Jerry Gilland, probador del juego  
Drew Griffin, probador del juego  
Steven Haines, probador del juego  
Justin Hair, probador del juego  
Brett Holcomb, probador del motor  
Aaron Jones, probador del motor  
Josh Keller, probador del juego  
Chris Lavalette, probador del juego  
John Liberto, probador del juego  
John Mauney, probador del juego  
Matthew Montague,  
probador del juego  
Matthew Sorrell, probador del juego  
Jon Taylor, probador del juego  
Craig Ushry, probador del juego  
John Liberto, probador del juego  
John Mauney, probador del juego  
Matthew Montague,  
probador del juego  
Woody Ent, técnico de sistemas  
Warren Schultz,  
director sénior de TI  
Shane Smith, director sénior de TI

**Directivos**  
Dr. Michael Capps, presidente  
Mark Rein, vicepresidente  
de Marketing  
Jay Wilbur, vicepresidente de  
Desarrollo Empresarial

Jay Andrews, asesor jurídico  
Sarah Asby, administrativa  
Joe Babcock, interventor  
Paul Crowley, gerente de RR.PP.  
Sheri Christie, administradora de  
Propiedad Intelectual y  
Contratos  
Anne Dube, jefa de oficina  
Kimberly Lucas, director  
de RR.HH.  
Richard Nalezynski,  
director de asistencia de la  
red de desarrolladores de  
Unreal (UDN)  
Beth Rosenberg,  
secretaría ejecutiva

**Agradecimientos especiales**  
Melissa Batten, nuestros  
pensamientos y oraciones están  
con ella y su familia. David Burke,  
Nick Cooper, Paul Jones, Paul  
Mader, Armit Mahajan, Jeff Morris,  
Steve Polge y  
Sidney Rauchberger.  
Y un agradecimiento especial  
a todos nuestros amigos y  
familiares por su paciencia,  
compresión y cariño, sin los  
cuales no podríamos haber  
terminado Gears of War 2.

**EPIC SHANGHAI**  
**Director artistico**  
Zhang Lei

**Arte**  
Tong Jing Jing  
Jin Jin Wei  
Liu Yun  
Deng Yi Lei  
Zhao Lu  
Ming Ya Jun  
Zhang Jin  
Liao Zhi Gao  
Wang Teng Teng  
Chen Xiao  
Wang Wei Jia  
Liu Chen Lin

**Directivos**  
Paul Meegan, consejero delegado  
Liu Zhi Gang, presidente

**Agradecimientos especiales**  
Liao Jun Hao

**PEOPLE CAN FLY**  
**Director de proyecto**  
Piotr Krzywonoski

**Diseño adicional de niveles**  
**multijugador**  
Adrian Chmielarz  
Pawel Dudek  
Bartek Kmíta  
Dariusz Korotkiewicz  
Wojciech Madry  
Rafia Maka  
Michael Nowak  
Andrzej Poznanski  
Bartek Roch  
Kristyan Stefanski

**CONTRATISTAS**  
**Actores de voces en off**  
John Di Maggio: Marcus Fenix,  
Franklin  
Carlos Ferro: Dominic Santiago  
Fred Tatasciore: Damon Baird,  
Tal Kalisto, Drone y Boomer  
Lester Speight: Augustus Cole  
Nan McLamara: Anya  
Michael Gough: Carmine y  
Benjamin Anthony  
Robin Atkin Downes:  
Minh Young Kim, Henny,  
Chaps, Niles,  
Kantus y Boomer  
Locust, y Sires  
Dee Baker: RAAM, Theron  
Guardia, Drone Locust y Sires  
Carolyn Seymour: Myrrah  
Jamie Alcorn: Victor Hoffman  
Peter Jason: Dizzy, Hanley

Charles Cioffi: Presidente  
Prescott, Adam Fenix  
Nolan North: Jace Stratton,  
soldado de Gama 3,  
piloto de KR Tres  
Leigh Allen Baker: Piloto de KR  
Dos, Sanitario de la CGO Uno,  
Conductor de Centauro Uno  
Wally Wingert:  
Soldado de Omega  
Uno, Soldado de Charlie Seis,  
Sanitario de la CGO Dos  
Chris Cox: Soldado de Beta  
Cuatro, Conductor de  
Centauro Dos piloto de KR Uno  
Courtney Ford: Maria

**Actores cinematográficos**  
Patrick Downey  
Kit Fitzsimons  
Matt McGrath  
Rachel Pedersen  
Katie Puttump  
Ryan Stevens  
Gabe Wood

**Manipulación y animación**  
**cinematográfica**  
Nina Fricker

**Música**  
Música compuesta por  
Steve Jablonsky

**Orquestación**  
Penka Kouneva  
Danail Getz

**Copista**  
Junko Tamura

**Preparación musical**  
Bonnie Lavine  
Robert Puff

**Regalos adicionales**  
Pieter Schlosser

**Remote Control Productions**  
Mezcla por Jeff Biggers  
Con la asistencia de Katia Lewin

**Skywalker Sound**  
**Grabación de la partitura**  
Leslie Ann Jones

**Asistencia para la grabación**  
**de la partitura**  
Dann Thompson  
Judy Kirschner  
Robert Gately

**Operador de Pro Tools**  
Andre Zwers

**Partitura interpretada por**  
**The Skywalker Symphony**  
**Orchestra**  
**Director**  
Tim Davies

**Contratista de orquesta**  
Janet Ketchum

**Contratista**  
Kyla Stern

**Coro de The Skywalker**  
**Chorus**  
**Director**  
Ian Robertson

**Contratista de coro**  
Deborah Benedict

**Soprano solista**  
Mitzie Jay

**Ayudantes del compositor**  
Pieter Schlosser  
Doug Clow

**Música adicional**  
Kevin Riepl

**Diseño de sonido**  
Joey Kuras  
Jamey Scott

**Soundelux Design Music**  
**Group**  
Mezclas de audio  
cinematográfico  
digitalizadas

**Technicolor Interactive**  
**Services**  
Limpieza de animaciones

de capturas de movimiento  
y animación facial cinematográfica

**Technicolor Creative Services**  
(SDET)  
Grabación y montaje  
de voces en off

**Director de reparto de doblaje**  
Chris Borders

MICROSOFT GAME STUDIOS

**PRODUCCIÓN**  
**Productor ejecutivo**  
Laura Fryer

**Productores**  
Deanna Hearn  
Mike Yurka  
Erika Carlson

**DESARROLLO**  
**Gerente de desarrollo**  
Relja Markovic

**Ingenieros de desarrollo de**  
**software (SDE)**  
Greg Snook  
Mark Mihelich  
Brandon Burlison

**ARTE**  
**Dirección artística**  
Tim Dean

**Dirección de producción**  
**multimedia**  
Curtis Neal

**Artista**  
Mike Kihara (FILTER)

**DISÑO DEL JUEGO**  
**Director de diseño principal**  
Chris Esaki

**Directores de diseño**  
Christopher Blohm  
Greg Murphy  
William Hodge

**AUDIO**  
**Dirección de audio**  
Caesar Filori

**Dirección de producción**  
**de audio**  
Ken Kato

**Diseñador de sonido sénior**  
Peter Comley

**Diseñador de sonido**  
Keith Sjoquist (ROMPUS  
RECORDINGS INC)

**GUIÓN Y EXPERIENCIA**  
**DEL USUARIO**  
**Guionista**  
Joshua Ortega

**Editores**  
Melanie Henry  
Wynn Rankin (Volt)  
Craig Prothman (Volt)  
Jacob Weatherspoon (Excell)  
John Thomas (Volt)  
Michael Durkin (Volt)  
Antonio Mora (Excell)  
Eric Town (Excell)

**Diseño de impresión**  
**Y WEB**  
**Diseñador jefe**  
Dana Ludwig

**Producción impresa**  
Chris Lassus

**Diseño de impresión**  
Rick Achberger (S&T Onsite)  
Doug Startzel (The Lux Group)

**Producción de diseño web**  
Chris Furniss (S&T Onsite)

**PRUEBAS**  
**Directores de pruebas**  
Fred Norton  
Daland Davis  
Natahri Felton

**Ingenieros jefe de desarrollo**  
**de software en pruebas**  
(SDET)  
**Jefe del proyecto de pruebas**  
Chris Hind

**Jefe de pruebas de partidas**  
**individuales**  
Chris Henry

**Jefe de pruebas de partidas**  
**multijugador**  
Diana Antczak

**Jefe de ingenieros de**  
**desarrollo de software (SDE)**  
J McBride

**Ingenieros de pruebas de**  
**software**  
Scott Sedlickas  
Sajid Merchant  
Nathan Clemens  
Mike Yurka  
Dan Bell  
Tiffany Walsh  
Scott Lindberg  
Caitie McCaffrey  
Rahsaan Shareef  
Brad Catlin  
Ferdinand Schober  
Ailyn Iwane (Excell Data Services)  
Anthony Ervin (Volt)  
John Hoies (Excell)  
Lou Huderski (Volt)  
Brian Fetty (Excell)  
Matthew Skirvin (Volt)

**Ingenieros de desarrollo de**  
**software**  
Brant Schweigert  
Matthew Call  
Dan Price  
Tim Woodbury (Excell)

**Reservas de pruebas**  
**multijugador**  
**Jefes del equipo de reservas**  
Craig Marshall  
Mark McAllister  
Joe Dierge  
TJ Duez

**Probadores de reservas**  
David Hoar (Excell)  
Daniel Monroe (Volt)  
Justin Ireland (Excell)  
Kyle Jacobsen (Volt)  
Nico LeBrun (Excell)  
Raymond Estrada (Volt)  
Tyler Wolfe (Excell)  
William Hades (Volt)  
Scott Shields (Volt)  
Brandon McCurry (Volt)  
Curtis Marmolejo (Excell)  
Jack Moore (Volt)  
James Brown (Excell)  
Michael Bottmiller (Volt)  
Brandt Massman (Volt)  
Craig Prothman (Volt)  
Jacob Weatherspoon (Excell)  
John Thomas (Volt)  
Michael Durkin (Volt)  
Antonio Mora (Excell)  
Eric Town (Excell)

**Jeffrey Ankrum (Excell)**  
**Jeffrey Brown (Excell)**  
**Primo Pulcano (Excell)**  
**Viet Pham (Volt)**  
**Tim Daniels (Volt)**  
**Ross Little (Excell)**  
**David Foster (Volt)**  
**Lewis Law (Excell)**  
**Sarah Bowman (Volt)**  
**Jesse del Rosano (Excell)**  
**Ray Chow (Volt)**  
**Chris Chappell (Excell)**  
**Chris Mathews (Excell)**  
**Matthew Nomura (Excell)**  
**Nick Raines (Excell)**  
**Shohn McCarter (Excell)**  
**Shaun Martin (Volt)**  
**Andrew Warthen (Volt)**

Ja'min Wilmey (Excell)  
Jeremy Silvix (Excell)  
Dylan Power (Aditi)  
Peter Tran (Volt)

**DESARROLLO**  
**EMPRESARIAL**  
**Directores de unidades de**  
**negocio**  
Kevin Geisner  
Brandon Morris  
Ed Kalletta

**Director financiero**  
David Hampton

**MARKETING**  
**Gerente de producto del**  
**grupo global**  
Dan Amdur

**Gerente del producto global**  
Guy Welch

**RELACIONES**  
**PUBLICAS**  
**Director de Relaciones**  
**públicas global**  
Rob Semsey

**Asuntos legales y**  
**corporativos**  
Don McGowan  
Alan Bruggeman

**LOCALIZACIÓN**  
**Dirección internacional del**  
**programa**  
Lief Thompson

**SITIO WEB DE LA**  
**COMUNIDAD MGS**  
**Administración del sitio**  
Misty Thomas

**Desarrollador jefe**  
Sam Conn

**Desarrolladores**  
Briek Baldwin  
Kelly Stump  
Bob Kruger (Excell)  
Chris Barney (Siemens  
Business Services, Inc.)  
Michael Reinhardt (VMC  
Consulting Corporation)  
Laura Ryder (VMC Consulting  
Corporation)  
Pavan Kurimilla (Insight Global)

**Pruebas**  
Arif Yayalar (Volt)  
James O'Rourke  
(Insight Global)

**Guión/producción de vídeo**  
**Script Kearney (The Lux Group)**  
**Dirección de contenidos del**  
**sitio web de la Comunidad**  
Kelly Jay

**GAMESIT**  
**Gerentes del programa**  
Michelle Cohen  
Kylie Ertman

**Ingeniero de base de datos**  
Ken Adamson

**Red**  
Robert Cornwall  
Tavi Siochi

**Soporte técnico**  
Jeremy Hall  
Peter Zorer (Hewlett-Packard)

**Ingenieros**  
Tom Putnam  
Scott Thomas  
Gregory Shay  
(Hewlett-Packard)

**Infraestructura**  
Naim Walker  
Dustin Sewell  
(Hewlett-Packard)  
Justin Spiegelberg  
(Hewlett-Packard)

**SERVIDOR XNA DE LIVE**  
**Director jefe del programa**  
Dave Templin

**Gerentes del programa**  
Steve Dolan  
Benjamin Steenbock  
Stephen Yong

**Gerente de desarrollo**  
Brian Spanton

**Desarrollador jefe**  
Raymond Anifantio  
Hiroyuki Kobayashi

**Desarrolladores**  
Daniel Berke  
Ted Howard  
Joel Wiljanen

**Director de pruebas**  
Anibal Sousa

**Jefe de pruebas**  
Randy Santossio

**Probadores**  
Isaías Formacio-Serna  
Scott Grant  
Malia Guerrero  
Dustin Rector  
Will Sheehan

**Gerente de documentación**  
Michael Shah

**Documentación**  
Andrew Graff,  
(NW Connection Services)

**Servicio de atención al**  
**cliente**  
Ronni Mercer

**Agradecimientos especiales**  
Shane Kim, Mike Delman, Phil  
Spencer, Bonnie Ross Ziegler,  
Ken Lobb, Kevin Browne, Kudo  
Tsunoda, Matt Barlow, Charlotte  
Stuyvenberg, Greg B. Jones,  
David Shaw, Ben Cammarata,  
Ryan Wilkerson, Justin Korthof,  
Josh Atkins, Rich Wickham,  
Steve Schreck, Yasmine Nelson,  
Matt Whiting, Keith Cinillo,  
Guy Whitmore, Erica Fos,  
Matt Gradwohl, James Coliz,  
JoAnne Williams, Jason Graf,  
Jason Reiner, Michael Cahill,  
Craig Davison, Steve Benner,  
Dan Cornelius, Eric Baca, Mike  
Stout, Jon Rooke, Jaime Limón  
Letegui, Peter Suddalev, Cees  
Lengers, Hans Reinaz, Hugo  
Velasco Blanco, Niklas Lindo,  
Thomas Grasslboer, Andrea  
Giollito, Tobias Egnartner, Violeta  
Xanthouli, Mervan Kaleli, Aman  
Sangar, John Press, Andrew  
Jenkins, Tom Hunt, Felicia Lim,  
Alan Chou, Cary Chen, Anna  
Chow, Kay Kim, Sanjoy John, Eli  
Friedman, Taylor Smith, Tracy  
Sullivan, Justin Kirby, Aaron Elliott,  
Jamie Davies, Henry Liu, AKQA,  
T.A.G. de McCann, Digital Domain,  
BLT, Mark Van Lommel, Natalie  
Edwards, Cliff Jin, Farn Saechou,  
Christina Elaine Woody, Craig  
A. Carlson, Cindy Tompkins, Jill  
Eppenberger, Christine Chang,  
Jeff Sanborn, Martin Duggan,  
Pheng Pheng Chew, Jeff Baran  
y los equipos de localización  
de Dublin, Japón, Corea, China  
y Taiwán